SHONEN JUMP™

NARUTO™

UZUMAKI CHRONICLES™

TEEN
ADOLESCENTS
®
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

BANDAI NAMCO™
Games

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

SHONEN JUMP™

NARUTO™

UZUMAKI CHRONICLES™

TABLE OF CONTENTS

Getting Started 2

Starting Up.....3

Introduction 4

Game Controls 6

The Characters 7

Game Screens.....8

Items.....10

Skill Chips and Plates and Powering Up.....12

Your Missions.....14

Modifying Your Team.....15

Taijutsu 16

Ninjutsu 19

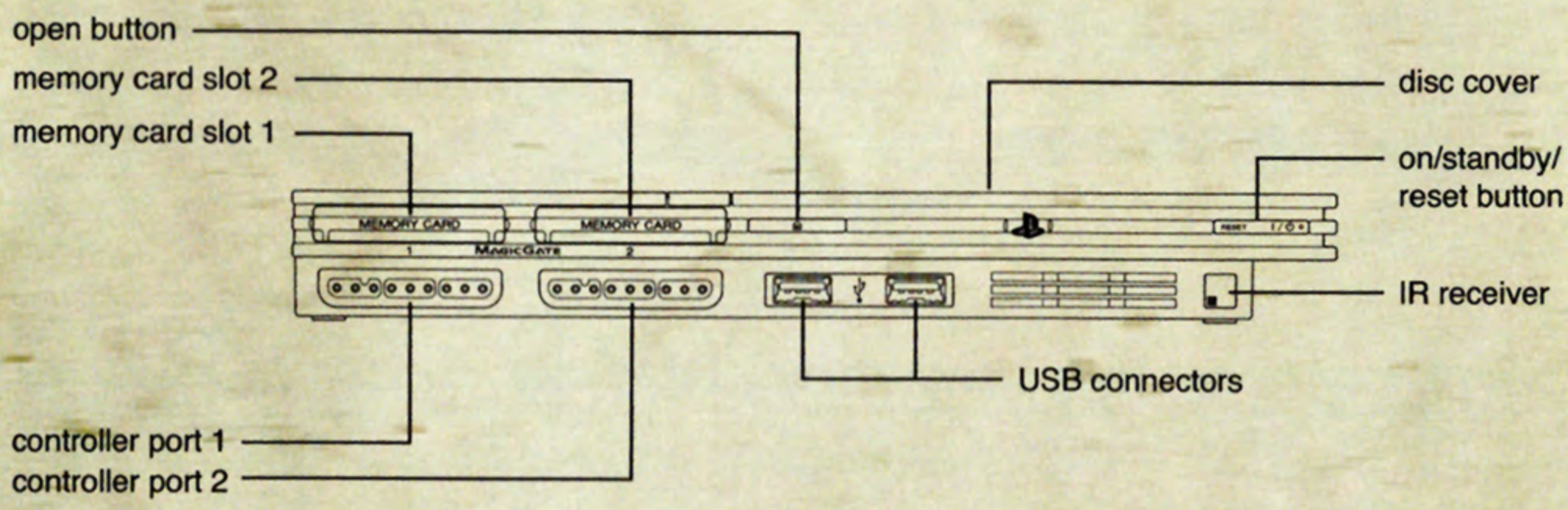
Tactics 22

Desperate Attack 25

Credits 26

Warranty 27

GETTING STARTED



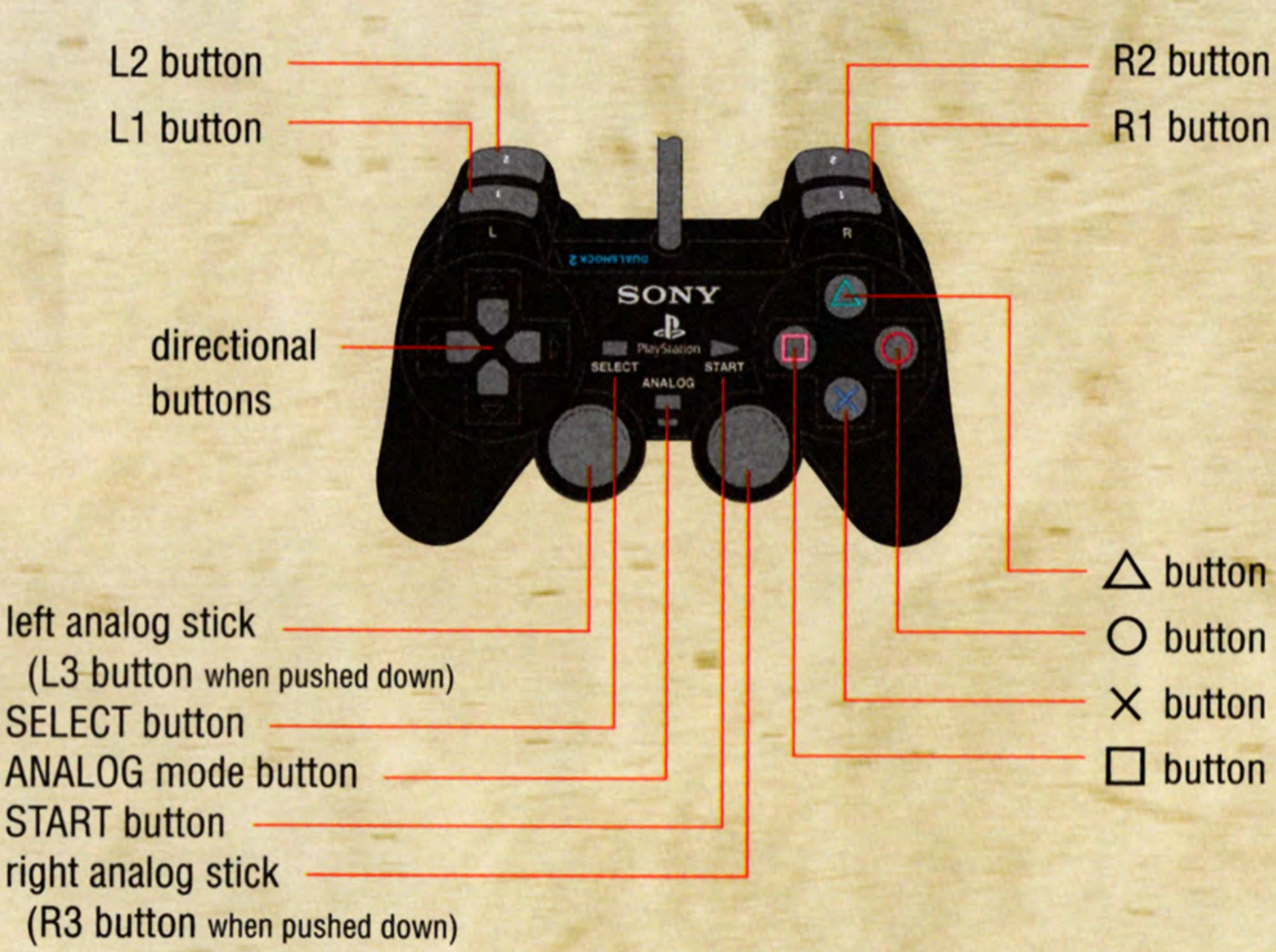
Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the **NARUTO™: Uzumaki Chronicles™** disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

STARTING UP

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS



CONTROLLER NOTES:

- This game can only be played with a DUALSHOCK®2 analog controller.
- Only Controller Slot 1 can be used.
- The DUALSHOCK®2 analog controller's LED Display will stay lit red. Analog Mode operations are always possible.
- The controls described above are default values. You can change button operation assignments under Button Assign on the Options Screen.
- On the Options Screen, you can turn the DUALSHOCK®2 analog controller's vibration feature to ON or OFF, regardless of whether the LED display is lit or not.

NOW IS THE TIME
TO RISE UP AND
PROTECT YOUR VILLAGE!

ON YOUR HONOR AS A LEAF NINJA, YOU MUST EXPOSE EVIL TO THE LIGHT OF JUSTICE!

It's just another day of routine training – or so Naruto thinks, until he and the other Genin are summoned to the Third Hokage's room! "As you may be aware," says the old man, his brow creased with worry, "our home, the Land of Fire, has seen a surge of troubling incidents in the last couple of months. We Leaf Ninja, of course, have risen admirably to the challenge, but even our forces have their limits, and our other vital duties are beginning to suffer for it.

"Which is why, for the time being," he continues, turning to address the assembled students, "we are calling on you Genin to assist with higher-level missions." An eager murmur instantly fills the room. Naruto himself can barely contain his excitement. B-rank missions? A-rank? **Finally, some real ninja work! This is my chance to shine!**

GAME CONTROLS

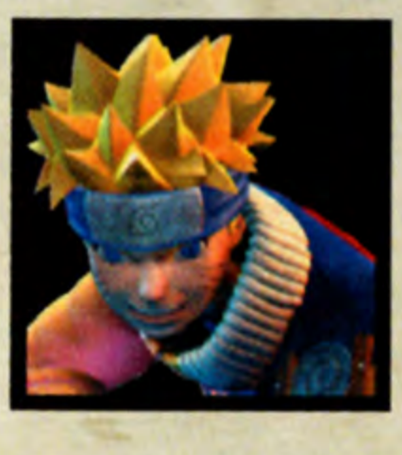
GENERAL CONTROLS

directional buttons .....Move cursor / Select menu options
△ button.....Cancel
⊗ button.....Confirm / Advance text
left analog stick .....Same as directional buttons
START button .....Display the Camp Screen (in most locations)

BATTLE CONTROLS

directional buttons .....Change lock-on target
□ button.....Weak attack
△ button.....Strong attack
○ button.....Item attack (When an attack item is equipped)
⊗ button.....Jump / Dash (press twice while moving) / Substitution Jutsu (exactly when opponent's blow lands)
left analog stick .....Move character
right analog stick .....Move camera
L1 button .....Set lock-on target to nearest opponent (press again to cancel)
L2 button .....Change characters (when in a team)
R1 button .....Shadow Clone Jutsu (Hold down button to build up chakra energy, then release to perform jutsu)
R2 button .....Power Strike (Hold down button to build up chakra energy, then release to perform jutsu)
R1 + R2 button.....Sexy Jutsu (Press both buttons simultaneously)
START button .....Display Camp Screen (except during story scenes, etc.)

THE CHARACTERS



NARUTO UZUMAKI

Contained within his body is the Nine-Tailed Fox Spirit, whose amazing power is occasionally released to do overwhelming damage to his opponents. Naruto is able to use Jonin-level Shadow Clones and focus his energy to perform a Power Strike. He also has his unique Sexy Jutsu at his disposal.

R1 button: Shadow Clone Jutsu
R2 button: Power Strike
R1 + R2 button: Sexy Jutsu

SASUKE UCHIHA

Sasuke is the last of the Uchihas, and from that noble bloodline he has inherited highly developed reach, power, and speed. His Fire Style: Phoenix Flower Jutsu can damage enemies from far away, and his Chidori attack can inflict serious damage against those who stand against him.

R1 button: Fire Style: Phoenix Flower Jutsu
R2 button: Chidori

SHIKAMARU NARA

Shikamaru uses his 200 IQ to complete missions with superior strategies and tactics. He controls the flow of battle using booby-trapped Kunai with proximity triggers, while his Shadow Possession Jutsu incapacitates his enemies.

R1 button: Trap Kunai
R2 button: Shadow Possession Jutsu

CHOJI AKIMICHI

His chubby exterior hides the power that he's able to put behind his attacks. His Human Boulder is powerful enough to shatter stone, and his Partial Expansion Jutsu can mow down several enemies at once.

R1 button: Human Boulder
R2 button: Partial Expansion Jutsu

NEJI HYUGA

Neji is a member of the Hyuga clan, one of the strongest families in the Hidden Leaf Village, and as such his power has already exceeded that of a genin ninja. His Rotation is the perfect defense and can block any attack, and even more impressive is his 8 Trigrams 64 Palms, which releases a flurry of powerful blows at his opponents.

R1 button: Rotation
R2 button: 8 Trigrams 64 Palms

NOTE: For characters other than Naruto, you can activate their Jutsu simply by pressing the R1 or R2 buttons.

GAME SCREENS

THE HIDDEN LEAF VILLAGE GATE SCREEN

At this screen, you can go to the Hokage's Room to get new missions, leave the village to start a new mission, save the game, etc.

You can also choose the "General Store" to go to a shop where you can exchange items that you have obtained for other items.

THE MAP SCREEN

Move the cursor to where you want to go and press the ⊗ button to move Naruto. When you reach the site of your mission or locations where events occur, press the ⊗ button again to confirm and enter that location. As you move across the Map Screen, enemies will attack at random. Defeat all enemies to return to the Map Screen.

THE CAMP SCREEN

Pressing the START button takes you to the Camp Screen. Here you can use items, equip items, strengthen your abilities, etc.

THE BATTLE SCREEN

1-ENERGY GAUGE

This shows Naruto's energy. The game is over if this gauge reaches zero.

2-STAMINA GAUGE

Producing chakra reduces stamina. When this gauge reaches zero, you can't use any ninjutsu.

3-ALLY STAMINA GAUGE

When you are in a team, this shows your ally's stamina. When your ally reaches a certain level of stamina, "OK!" is displayed and you can press the L2 button to bring them in.

4-CHAKRA GAUGE

You can increase this gauge by pressing and holding the R1 or R2 button, and then releasing it to perform a ninjutsu skill. The ninjutsu performed will depend on how much chakra was saved up.

5-NINE-TAIL GAUGE

Building up your number of successive hits will change the display, allowing you to unleash Nine-Tail Power when your Energy Gauge is low.

6-ENEMY (BOSS) ENERGY GAUGE

This is your opponent's Energy Gauge. It will display during boss battles.

7-RADAR

This shows the location of your opponents, with the player in the center.

8-ITEMS

This displays the currently equipped attack item and the number of those items you have remaining. You can use items by pressing the ◉ button.

ITEMS

HEALING ITEMS

These items will heal your energy or stamina. Use them by selecting "Use Item" from the Item Menu while at the Camp Screen.

SOME HEALING ITEMS

MEDICINE C
Heals 25 energy

MEDICINE B
Heals 80 energy

RATIONS C
Heals 25% of your stamina

RATIONS B
Heals 50% of your stamina

DUAL C
Heals 100 energy and 25% of your stamina

EVENT ITEMS

You will sometimes need to collect Event Items while on some missions or as part of a game event. You can see the Event Items that you have collected by selecting the "Event Items" menu item at the Camp Screen.

ATTACK ITEMS

You can equip these items during battles and throw them at your opponent by pressing the ◉ button. Equip these items by selecting "Equip attack items" from the Items menu under the Camp Screen.

SOME ATTACK ITEMS

KUNAI
This is a standard ninja weapon.

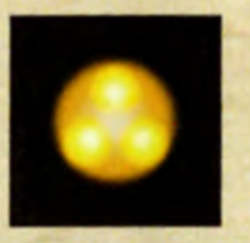
FIRE BOMB
These explode and do damage against your opponent.

SHURIKEN
These weapons will chase down enemies, hitting them multiple times.

FLASH BOMB
These will prevent any action by your opponent for a short time.

DROPPED ITEMS

You can pick these items up after defeating opponents.



VIRTUE ORBS
Collect these items to power up your abilities.

CHAKRA ORBS
These will restore your stamina.

ITEM BAG
These contain healing and attack items.

SKILL CHIPS AND PLATES AND POWERING UP

You can set chips into your skill plate to improve Naruto's abilities, give him new actions, and otherwise customize him. You can gain new skill chips by performing missions or by exchanging Virtue for them.

TAIJUTSU SKILL CHIPS

Most of these chips will raise your taijutsu attack power or lower the amount of damage that you take from weapon and taijutsu attacks.

NINJUTSU SKILL CHIPS

Most of these chips will raise your ninjutsu attack power or lower the amount of damage that you take from ninjutsu attacks.

SPECIAL ATTACK SKILL CHIPS

These chips give Naruto numerous special abilities.

LIMITED-USE SKILL CHIPS

These chips allow uncommonly powerful attacks, but you can only use them a certain number of times before they're used up.

EMPTY CHIPS

If you fill up an entire skill plate with chips, you can activate certain special powers. Empty chips do not allow any special abilities on their own, but they can be used to fill up otherwise unused portions of the skill plate.

SKILL PLATES

You set skill chips into these diagrams. You will receive skill plates as rewards for completing missions.

EXAMPLE SKILL CHIPS

HEALTH BOOST (L)
Increases your maximum Energy by 50.

DRAIN EFFECT
Your attacks can cause Chakra Orbs to fall from your opponents.

STAMINA BOOST (S)
Increases your maximum Stamina by 20.

STAMINA BOOST (L)
Increases your maximum Stamina by 50.

NARUTO U BARRAGE
Lock-on to an opponent and summon four Shadow Clones for a special combo attack.

PERFECT STRIKE
Completely fill your Chakra Gauge before launching a Power Strike to summon Shadow Clones and trigger an even more devastating attack.

SUPER UZUMAKI
This doubles the power of the Naruto Uzumaki Barrage.

SUPER STRIKE
This doubles the power of the Power Strike.

POWERING UP ABILITIES

You can use saved-up Virtue to replenish your energy and stamina or to buy new skill chips.

YOUR MISSIONS

The Third Hokage will assign you a variety of missions, graded by difficulty from D to A and then finally S rank. These missions form the bulk of the gameplay in **NARUTO: Uzumaki Chronicles**.

At the Hidden Leaf Village Gate Screen, choose "Hokage's Room" to get a mission from the Third Hokage. Select a mission from the list and get cracking!

Complete a mission successfully to see the Mission Complete Screen, where you will receive Virtue and various other rewards.

Fail a mission, and you'll see the Mission Failed Screen. Careful! Failing some missions will result in a Game Over.

MODIFYING YOUR TEAM

Some missions allow you to choose allies to accompany you as a team.

During certain missions, "Create a Team" will be displayed on the Hidden Leaf Village Gate screen. Highlight this option and select it to go to the Ally Selection screen.

Highlight the character that you wish to take along. Doing so will display a graph of ability parameters, ninjutsu skills, and other attributes. You can choose this character to be an ally by pressing the ⊗ button.

When "OK" is displayed next to an ally's name, press the L2 Button to bring that character into the battle. See pages 22-23 for details.

TAIJUTSU

Taijutsu arts are the fundamental elements of battle! Mastering these physical techniques will make your ninjutsu all the more effective!

Dashing is one of the most important ninja techniques! Use your amazing sprinting ability to keep your opponents on their toes!

CLOSE IN!

Dashing lets you move much faster than you normally do. Use this technique to close in on or back away from your opponent in an instant.

Move the left analog stick in the direction that you want to move, and press the ⊗ button twice!

You'll dash in the direction you're facing...

appearing right in front of your opponent!

HINDER YOUR OPPONENTS' ATTACKS!

If you become surrounded by several enemies...

Dashing can be a defensive move, allowing you to buy some time or run past to foil your opponents' moves.

you can escape from them by using the dash move...

which also makes it much harder for them to hit you.

RUSH IN ON YOUR OPPONENTS!

If you see several enemies bunched up...

An even more effective way of closing in on your opponents is when you seem to appear right in the middle of them.

use the dash move to jump right in their midst.

You can then press the △ button (Strong Attack) to take them out with a single spinning kick!

NOTE: The △ button attack will change according to the situation. In this case, it will become a spinning kick.

TAIJUTSU (CONTINUED)

When you grow as a ninja, so will your attack moves! Use dashes and jumps to master your ninja skills!

You can learn variations on the basic dash and jump skills by placing chips in your skill plate.

A MIDAIR DASH WILL LET YOU JUMP FARTHER!

You can learn how to do an Air Dash by setting the appropriate skill chip.

Perform a jump, and when Naruto is in midair, move the left analog stick in the direction that you want to go and press the ⊗ button once more.

You will instantly move in a midair dash.

Since you're dashing in midair, you will of course travel much farther than normal.

GET THE JUMP ON YOUR ENEMIES WITH THE FLASH JUMP!

With the Flash Jump chip, you can get some air instantaneously.

Press the ⊗ button twice while standing to instantly leap as high as possible. From that point, you can launch a devastating attack. If you keep the ⊗ button held down, you'll stay in the air even longer!

NINJUTSU

You can't be a ninja without mastering ninjutsu. Use your imagination and insight to master the ninja's way of battle!

Ninjutsu is what makes a ninja the fearsome warrior that he is! It's up to you to use these techniques to the utmost of their potential!

USE A SHADOW CLONE COMBO TO RACK UP MULTIPLE HITS!

You can greatly increase the number of multiple hits you score by using your Shadow Clones a little at a time.

While performing a ● button combo, try repeatedly tapping the R1 button.

By timing it right with a jump, you can block enemy attacks while landing your own!

USING NINJUTSU

You trigger ninjutsu skills (with the exception of Substitution Jutsu) by holding down the R1 button or the R2 button to build up chakra and then releasing it to start the attack. The effect of the attack will vary according to how much chakra you use.

NINJUTSU (CONTINUED)

USE SUBTITUTION JUTSU TO TAUNT YOUR ENEMIES!

Press the ⊗ button just as you are hit by an opponent–doing so will allow you to take a minimal amount of damage and perform a counter-attack. This skill uses a small amount of stamina.

The Substitution Jutsu will allow you to move behind your opponent and land a counter-attack! Counter-attacks can cause enemies to drop their guard, and if you take that opportunity to perform a combo attack, you'll be just inches away from victory.

CREATIVE USE OF THE POWER STRIKE CAN MAKE YOU EVEN MORE POWERFUL!

When a Power Strike locks on to an enemy, it will chase that enemy down until it hits. If you time things right, and release the Power Strike from just the right place, you can inflict great damage on multiple enemies at the same time.

Hold down the R2 button to build up chakra, and lock on to an enemy when many of them come close together. When you let go of the R2 button, you'll unleash the Power Strike, possibly enveloping several enemies at once!

Shadow Clone Jutsu + Sexy Jutsu = Harem Jutsu!

You can combine multiple skills to deliver even more damage!

SHADOW CLONE JUTSU!

Press and hold the R1 button to save up chakra, and release it to create up to four shadow clones!

SEXY JUTSU!

Get close to your enemy and press the R1 and R2 buttons together to use the Sexy Jutsu, which will knock out your opponents for a short time. What do you suppose happens when you combine this skill with the Shadow Clone Jutsu?

HAREM JUTSU!!

When the Shadow Clone Jutsu takes effect, immediately press the R1 button and the R2 button simultaneously! Your actual body and all of its copies will turn into a girl, damaging multiple enemies! Be careful, though. There are some enemies, such as Kunoichi (female ninja), that aren't affected by this attack.

TACTICS

Teamwork is vital to your success! Some missions will be difficult to complete alone, so be sure to master teaming strategies!

The way you fight will change according to your mission and location! Understanding the characteristics of your teammates is key to finding the best strategy!

During battle, you can change places with teammates that you have brought along. Your allies can use their Jutsu without using up chakra, but it will cost them stamina.

YOU CAN HAVE ALLIES TRADE PLACES WITH YOU INSTANTLY!

You can exchange your character with an ally when "OK!" is displayed on the ally's Stamina Gauge. The "OK!" indicator will only appear if your ally has enough stamina, so if he's out, just wait for him to charge back up again!

Press the L2 button when your ally's stamina gauge says "OK!" to instantly trade places.

You can control the character until his stamina gauge is empty. Naruto will automatically come back on the scene when that occurs. If you want Naruto back before your ally's gauge empties out, just press the L2 button again.

MAKE EFFECTIVE USE OF SHIKAMARU'S TRAP KUNAI!

Use the R1 button to place a trap in a location where an enemy is likely to approach.

When an enemy comes near, the Kunai will explode!

KNOW THE BEST TIME TO USE CHOJI'S HUMAN BOULDER!

Find a good time to unleash this force, powerful enough to shatter stone!

If you have enough space, you can quickly deal a lot of damage to multiple foes!

TACTICS (CONTINUED)

Will you be able to master Naruto Uzumaki's true abilities?

TRANSFORM THE POWER STRIKE INTO THE SUPER-CHARGED PERFECT STRIKE!

You can gain the Perfect Strike ability by placing the appropriate chip into your skill plate.

Lock on to an enemy and press the R2 button to build up your chakra to a full charge!

Release the R2 button to summon Shadow Clones and release a destructive blast of pure chakra!

NARUTO'S "NARUTO UZUMAKI BARRAGE"

You gain the Naruto Uzumaki Barrage by placing the appropriate chip into your skill plate.

Lock on to an enemy and hold down the R1 button until you get a full chakra charge!

Release the R1 button to create four Shadow Clones, then give your unfortunate target a clone-fueled smackdown!

DESPERATE ATTACK

Release the forbidden Power of the Nine Tails!

When you've landed enough combo hits, the Nine-Tail Gauge in the lower-left corner of the screen will change from blue (Sealed) to red (Unsealed).

When your health gets low, you will be able to activate Nine-Tail Power.

Press the △ button and ◎ button simultaneously to activate!

CREDITS

Original Story And Art
Masashi Kishimoto
Weekly SHONEN JUMP

Developed by:
CAVIA Co., Ltd.

Produced by:
NAMCO BANDAI Games Inc.

Published by:
NAMCO BANDAI Games America Inc.

PRODUCTION

Senior Vice President
Naruo Uchida

Senior Product Manager
Atsushi Minowa

Localization Manager
Brian Glazebrook

Localization Specialist
Andrew Davis

MARKETING & PR

Marketing Director
Yoko Nakao

Marketing Consultant
Kim Morgan

Associate Marketing Manager
In Joon Hwang

PR Manager
Kristin Calcagno

PR Specialist
Robert Cogburn

SALES

National Sales Manager
Brian Schorr

Channel Marketing Manager
Jae Chang

Channel & Business Development Specialist
Ryan Chennault

PRODUCT SERVICES

Director of Publishing Support
Glen A. Cureton

Senior Operations Manager
Jennifer Tersigni

QUALITY ASSURANCE

QA Manager
Chuck McFadden

QA Supervisor
Daryle Tumacder

QA Lead
Mike Peterson

QA Testers
Jesus Barragan
Brian Ellak
Gina Salvador
Stephen Chin
Ricardo Rivera
Mark Sudano

Special Thanks To:
Genichi Ito
Nobuhiro Kasahara
Garry Cole
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Takahiro Sasanoi
Yoshinobu Matsuo
Wako Yokoyama
Masahiro Knittel
Shinsuke Mori
Kristeen Kennedy
Moto Aida
Charmaine Morena
Mika Kelly
Rob Ely
Janna Smith
BANDAI Collectible
Tom Usher Designs
The Ant Farm
Beck Interactive
Adam Lee
Alfredo Gerardo

SUPERVISED BY
VIZ MEDIA, LLC
Weekly SHONEN JUMP/Shueisha Inc.

NUzumaki Chronicles software © 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. SHONEN JUMP and NARUTO are trademarks of Shueisha, Inc., in the U.S. and/or other countries. This product is manufactured, distributed and sold in North, Soutn and Central American territories under license from VIZ Media, LLC.

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level?
Having problems getting your game to work properly?
Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc.
using your web browser!

Simply go to livehelp.namco.com for more details.

Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
ATTN: Customer Service
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online:
www.namcobandaigames.com
Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY

NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge.

This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

⚠ AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®2.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crise d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Evitez dejouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement d'utiliser la console si vous ressentez l'un des symptômes suivants : faiblesse, nausée ou sensation similaire de mal du virtuel ; gène ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou tout autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISIONS A RETROPROJECTION :

Ne raccordez pas votre console PlayStation®2 à une télévision à rétroprojection avant d'avoir consulté le manuel de l'utilisateur de votre télévision, à moins qu'il ne s'agisse d'une télévision de type LCD. Dans le cas contraire, vous pourriez endommager l'écran de votre télévision de manière irréversible.

PRECAUTIONS D'UTILISATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION®2 :

- Ce disque contient un logiciel destine au système de loisir interactif PlayStation®2 commercialisé dan les pays utilisant le système PAL.
- Veillez à ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide.
- Lorsque vousjouez pendant des périodes prolongées, assurez-vous de faire des pauses de temps à autre.
- Veillez à garder ce disque propre. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par ses bords et remettez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux et sec, en allant du centre au bord du disque. N'utilisez jamais de solvant ou de produit nettoyant abrasif.

SHONEN JUMP™ NARUTO™ UZUMAKI CHRONICLES™

TABLE OF CONTENTS

Pour commencer.....30

Installation.....31

Introduction.....32

Commandes du jeu.....34

Les personnages.....35

Écrans de jeu.....36

Objets.....38

Jetons et plaques de compétences et perfectionnement.....40

Tes missions.....42

Modifier ton équipe.....43

Taijutsu.....44

Ninjutsu.....47

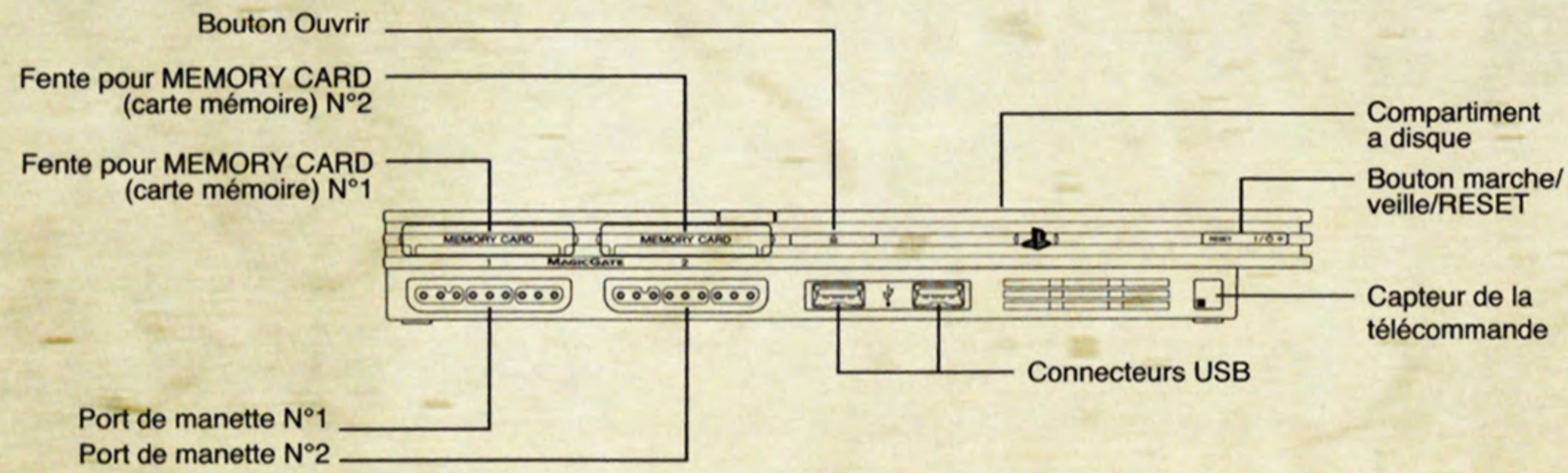
Tactiques.....50

Attaque désespérée.....51

Équipe de production.....52

Garantie.....53

POUR COMMENCER



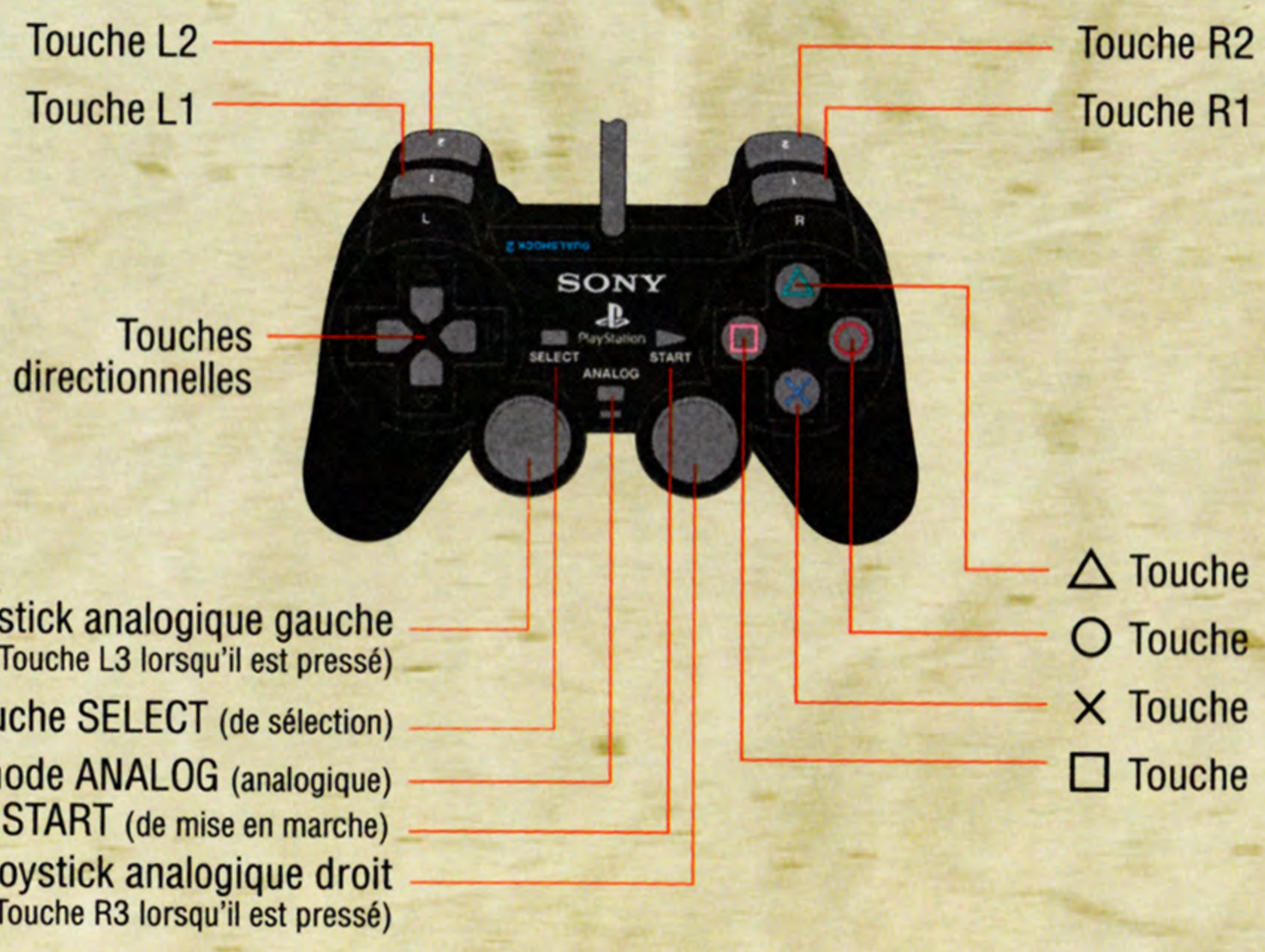
Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 en respectant les instructions de son mode d'emploi. Vérifiez que la console est allumée (l'indicateur marche/veille estvert).Insérez le disque **NARUTO™ : Uzumaki Chronicles™** dans le compartiment à disque,face imprimée vers le haut. Branchez les manettes de jeu et les accessoires nécessaires. Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour obtenir es informa-tions sur l'utilisation du jeu.

MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE) (8 MB)(POUR PLAYSTATION®2)

Pour sauvegarder les paramétrés de jeu ainsi que votre progression, insérez une memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de votre console. Vous pouvez charger des données de jeu àpartir de toute memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2) contenant de précédentes sauvegardes.

INSTALLATION

CONFIGURATIONS DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK®2

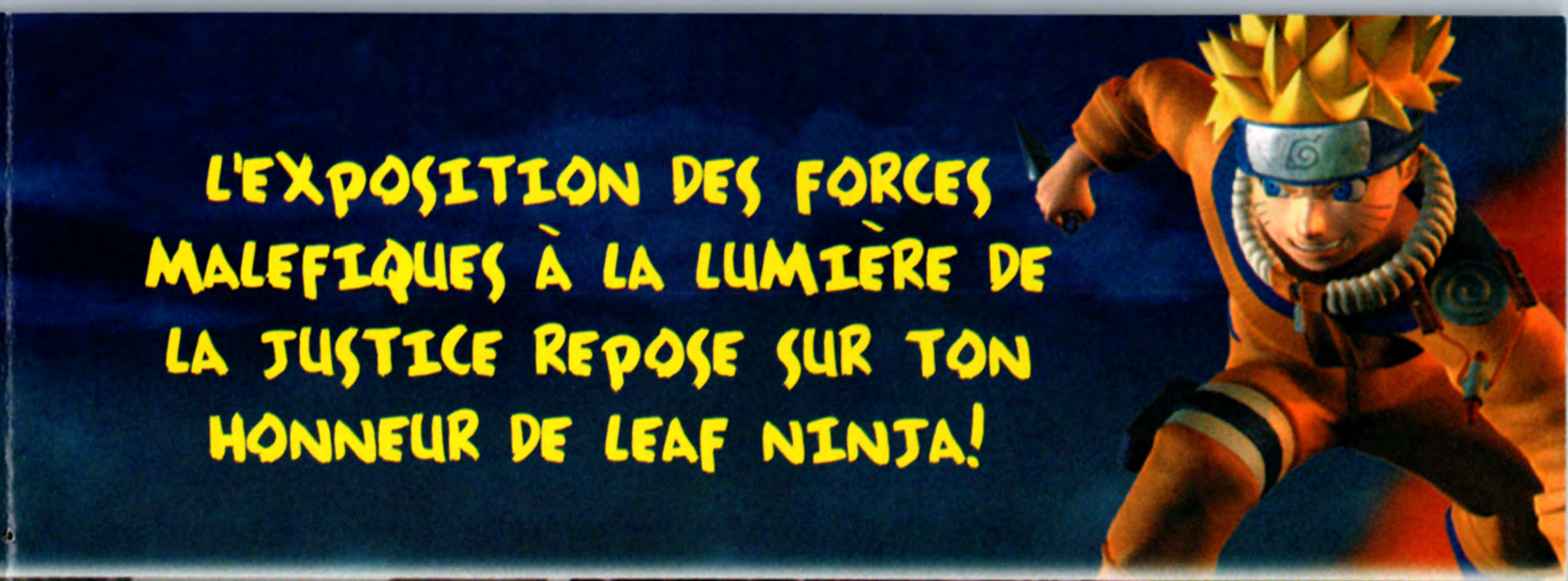


REMARQUES SUR LES MANETTES

- Ce jeu fonctionne seulement avec une manette analogique DUALSHOCK®2. Seul le port de manette 1 peut être utilisé.
- Le témoin lumineux DEL de la manette analogique DUALSHOCK®2 est toujours rouge. Les commandes effectuées dans le mode analogique sont toujours possibles.
- Les commandes décrites ci-dessus représentent les valeurs par défaut. Tu peux modifier la configuration de la manette dans Affectation des boutons *(Button Assign)* de l'écran Options.
- Tu peux Activer *(On)* ou Désactiver *(Off)* la fonction vibration de la manette analogique DUALSHOCK®2 à l'écran Options, que le témoin lumineux DEL soit allumé ou non.

IL EST MAINTENANT L'HEURE DE TE RÉVOLTER ET DE PROTÉGER TON VILLAGE!

L'EXPOSITION DES FORCES MALEFIQUES À LA LUMIÈRE DE LA JUSTICE REPOSE SUR TON HONNEUR DE LEAF NINJA!



Ce n'est qu'une autre journée d'entraînement – ou c'est du moins ce que croit Naruto jusqu'à ce que la salle du Troisième Hokage fasse appel à lui et l'autre Genin. « Comme tu le sais », dit le vieil homme, les sourcils froissés d'inquiétude, « notre pays, la Land of Fire, a connu plusieurs incidents troublants au cours des deniers mois. Nous, Leaf Ninja bien sûr, faisons face admirablement aux défis, mais même nos forces ont leur limite, et nos tâches essentielles commencent à en souffrir.

C'est pourquoi, pour le moment », continue-t-il en se tournant pour s'adresser aux étudiants qui se sont réunis, « nous faisons appel à vous, Genin, pour nous aider avec des missions très périlleuses. » Un murmure enthousiaste emplit immédiatement la salle. Naruto lui-même a peine à retenir son enthousiasme. Des missions de catégorie B? A? Enfin un vrai travail de ninja! **Voici ma chance de me démarquer!**

COMMANDES DU JEU

COMMANDES GÉNÉRALES

bouton directionnel .....Déplacer le curseur/Sélectionner les options du menu

bouton △.....Annuler

bouton ⊗.....Confirmer/Faire avancer le texte

manche analogique gauche .....Même fonctions que le bouton directionnel

bouton START .....Afficher l'écran Camp (dans la plupart des endroits)

COMMANDES DE COMBAT

bouton directionnel .....Changer la cible verrouillée

bouton □.....Attaque faible

bouton △.....Attaque puissante

bouton ○.....Attaque à l'aide d'un objet (lorsque muni d'un objet d'attaque)

bouton ⊗.....Sauter/Charger (appuie deux fois alors que tu te déplaces)/Substitution Jutsu (au moment ou le coup de l'adversaire t'atteint)

manche analogique gauche .....Déplacer le personnage

manche analogique droit .....Déplacer la caméra

bouton L1.....Déterminer le verrouillage de la cible sur l'adversaire le plus près (appuyer une seconde fois pour annuler)

bouton L2.....Changer de personnages (lorsqu'en équipe)

bouton R1.....Shadow Clone Jutsu (Maintenir le bouton enfoncé pour rassembler de l'énergie chakra et relâcher pour exécuter le jutsu)

bouton R2 .....Coup puissant (Maintenir le bouton enfoncé pour rassembler de l'énergie chakra et relâcher pour exécuter le jutsu)

boutons R1 et R2 .....Sexy Jutsu (Appuie sur les deux boutons simultanément)

bouton START .....Afficher l'écran Camp (excepté pendant les scènes d'histoire, etc.)

LES PERSONNAGES

NARUTO UZUMAKI

Naruto a l'Esprit du renard à neuf queues dont le pouvoir exceptionnel est parfois relâché pour infliger des dommages énormes à ses adversaires. Naruto est capable d'utiliser les Clones de l'ombre de niveau Jonin et de concentrer son énergie sur l'exécution d'un Coup puissant (Power Strike). Il a également à sa disposition son Sexy Jutsu unique.

Bouton R1 : Shadow Clone Jutsu **Bouton R2 : Coup puissant**
Bouton R1 + R2 : Sexy Jutsu

SASUKE UCHIHA

Sasuke est le dernier des Uchihas, et provient de la noble lignée qui a hérité d'une portée, d'une puissance ainsi que d'une vitesse hautement développées. Son Style de feu : le Phoenix Flower Jutsu peut infliger des dommages aux ennemis à distance, et son attaque Chidori peut infliger des dommages importants à ceux qui se tiennent debout devant lui.

Bouton R1 : Style de feu: Phoenix Flower Jutsu
Bouton R2 : Chidori

SHIKAMARU NARA

Shikamaru utilise son QI de 200 pour compléter les missions grâce à des stratégies et des tactiques de niveaux supérieurs. Il contrôle le déroulement du combat au moyen de Kunaïs piégés (Trap Kunai) lancés à l'aide de détentes se trouvant à proximité, alors qu'il frappe ses ennemis d'incapacité à l'aide de son Shadow Possession Jutsu.

Bouton R1 : Kunaï piégé **Bouton R2 : Shadow Possession Jutsu**

CHOJI AKIMICHI

Son apparence joufflue cache la puissance d'attaque dont il est capable. Son Human Boulder est assez puissant pour fracasser la pierre et son Partial Expansion Jutsu peut faucher plusieurs ennemis à la fois.

Bouton R1 : Human Boulder **Bouton R2 : Partial Expansion Jutsu**

NEJI HYUGA

Neji est membre du clan Hyuga, l'une des familles les plus puissantes du Hidden Leaf Village et, de ce fait, sa puissance excède déjà celle d'un ninja genin. Sa Rotation est la prise défensive parfaite et elle peut bloquer n'importe quelle attaque. Sa technique des 8 Trigrams 64 Palms est encore plus impressionnante, laquelle relâche une rafale de coups puissants à l'intention de ses adversaires.

Bouton R1 : Rotation **Bouton R2 : 8 Trigrams 64 Palms**

REMARQUE: Pour les personnages autres que Naruto, tu peux activer leur Jutsu simplement en appuyant sur les boutons R1 ou R2.

ÉCRANS DE JEU

ÉCRAN DE LA PORTE DU HIDDEN LEAF VILLAGE

Dans cet écran, tu peux te rendre à la Salle Hokage pour obtenir de nouvelles missions, quitter le village pour entamer une nouvelle mission, sauvegarder ta partie etc.

Tu peux également choisir le « Magasin général » (General Store) pour te rendre dans un magasin où tu peux échanger des objets que tu as obtenus contre d'autres objets.

L'ÉCRAN DE LA CARTE

Déplace le curseur vers l'endroit où tu souhaites te rendre et appuie sur le bouton ⊗ pour déplacer Naruto. Au moment où tu atteins le lieu de ta mission ou encore les endroits où les événements surviennent, appuie une seconde fois sur le bouton ⊗ pour confirmer et entrer dans cet endroit. Alors que tu te déplaces dans l'écran de la carte, des ennemis t'attaqueront au hasard. Vaincs tous les ennemis pour retourner à l'écran de la carte.

L'ÉCRAN CAMP

Appuyer sur le bouton START t'amène à l'écran Camp. Tu peux y utiliser des objets, te munir d'objets, perfectionner tes aptitudes, etc.

L'ÉCRAN DE COMBAT

1 – JAUGE D'ÉNERGIE

Elle montre l'énergie de Naruto. La partie est terminée lorsque cette jauge descend à zéro.

2 – JAUGE D'ENDURANCE

L'exécution de chakra réduit l'endurance. Tu ne peux utiliser le ninjutsu lorsque cette jauge descend à zéro.

3 - JAUGE D'ENDURANCE ALLIÉE

Cette jauge montre l'endurance alliée lorsque tu fais partie d'une équipe. Lorsqu'elle atteint un certain niveau d'endurance, le message « OK » s'affiche et tu peux appuyer sur le bouton L2 pour faire appel à ton équipe.

4 – JAUGE CHAKRA

Tu peux remplir cette jauge en appuyant et en maintenant le bouton R1 ou R2 enfoncé en les relâchant par la suite pour exécuter une prise ninjutsu. La prise ninjutsu exécutée dépendra de la quantité de chakra que tu as accumulée.

5 – JAUGE DES NEUF QUEUES

L'affichage changera lorsque tu augmentes le nombre de coups consécutifs te permettant de libérer le Pouvoir des neuf queues lorsque ta Jauge d'énergie est pleine.

6 – JAUGE D'ÉNERGIE DE L'ENNEMI (CHEF)

Cette dernière représente la Jauge d'énergie de ton adversaire. Elle s'affichera lorsque tu te bats contre des chefs ennemis.

7 - RADAR

Montre l'emplacement de tes adversaires avec le joueur qui se trouve au centre.

8 - OBJETS

Indique l'objet d'attaque dont est muni le personnage actuellement de même que le nombre d'objets du même type que tu as à ta disposition. Tu peux utiliser les objets en appuyant sur le bouton ◉.

OBJETS

OBJETS DE GUÉRISON

Ces objets guériront ton énergie ou ton endurance. Utilise-les en sélectionnant « Utiliser l'objet » *(Use Item)* à partir du menu Objet *(Item Menu)* alors que tu te trouves à l'écran Camp.

QUELQUES OBJETS DE GUÉRISON

MÉDICAMENT C
Redonne 25 points d'énergie *(Medicine C)*

MÉDICAMENT B
Redonne 80 points d'énergie *(Medicine B)*

RATIONS C
Guérit 25 % de ton endurance

RATIONS B
Guérit 50 % de ton endurance

GUÉRISON DOUBLE C
Redonne 100 points d'énergie et guérit 20 % de ton endurance *(Dual C)*

OBJETS D'ÉVÉNEMENT

Tu devras parfois recueillir des Objets d'événement *(Event Items)* alors que tu remplis certaines missions ou que tu prends part à un événement de partie. Tu peux voir tous les Objets d'événement que tu as recueillis en sélectionnant le menu « Objets d'événement » à l'écran Camp.

OBJETS D'ATTAQUE

Tu peux te munir de ces objets pendant les combats et les lancer en direction de ton adversaire en appuyant sur le bouton ◉. Munis-toi de ces objets en sélectionnant « S'équiper d'objets d'attaque » *(Equip Attack Items)* à partir du menu Objets *(Items Menu)* à l'écran Camp.

QUELQUES OBJETS D'ATTAQUE

KUNAÏ
C'est une arme ninja conventionnelle.

SHURIKEN
Ces armes poursuivront les ennemis en les frappant à de multiples reprises.

BOMBE INCENDIAIRE
Ces bombes explosent et inflige des dommages à tes adversaires.

FUSÉE ÉCLAIRANTE
Ces fusées empêcheront ton adversaire d'attaquer pendant un court laps de temps.

OBJETS ÉCHAPPÉS

Tu peux ramasser ces objets après avoir vaincu des adversaires.

ORBES DE VERTU
Ramasse ces objets pour perfectionner tes aptitudes.

ORBES DE CHAKRA
Ils permettent de régénérer ton endurance.

SAC D'OBJETS
Ces sacs contiennent des objets de guérison et d'attaque.

JETONS ET PLAQUES DE COMPÉTENCE ET PERFECTIONNEMENT

Tu peux insérer des jetons dans ta plaque de compétences afin d'améliorer les aptitudes de Naruto, lui faire acquérir de nouvelles manœuvres ou, en d'autres mots, le personnaliser. Tu peux obtenir de nouveaux jetons de compétences en remplissant des missions ou en échangeant de la Vertu *(Virtue)* contre ces derniers.

JETONS DE COMPÉTENCES TAIJUTSU

La plupart de ces jetons amélioreront ta puissance d'attaque taijutsu ou diminueront l'importance des dommages que t'infligent des armes ou des attaques taijutsu.

JETONS DE COMPÉTENCES NINJUTSU

La plupart de ces jetons amélioreront ta puissance d'attaque ninjutsu ou diminueront l'importance des dommages que t'infligent des attaques ninjutsu.

JETONS DE COMPÉTENCES D'ATTAQUE SPÉCIALE

Ces jetons donnent de nombreuses aptitudes spéciales à Naruto.

JETONS DE COMPÉTENCES D'UTILISATION LIMITÉE

Ces jetons te permettent d'utiliser des attaques exceptionnellement puissantes, mais tu peux seulement les utiliser un certain nombre de fois avant qu'elles ne s'estompent.

JETONS VIDES

Tu actives certains pouvoirs spéciaux si tu remplis entièrement une plaque de compétences à l'aide de jetons. Les jetons vides ne donnent aucune aptitude spéciale mais peuvent être utilisés pour remplir les segments de la plaque de compétences qui ne seraient pas utilisés autrement.

PLAQUES DE COMPÉTENCES

Tu insères des jetons de compétences dans ces diagrammes. Tu obtiendras des plaques de compétences comme récompenses lorsque tu complètes des missions.

EXEMPLES DE JETONS DE COMPÉTENCES

AUGMENTATION DE LA SANTÉ (L)
Augmente ton Énergie maximale de 50.

EFFET DE DRAINAGE
Tes attaques peuvent entraîner tes ennemis à laisser tomber des Orbes Chakra.

AUGMENTATION DE L'ENDURANCE (S)
Augmente ton Endurance maximale de 20.

AUGMENTATION DE L'ENDURANCE (L)
Augmente ton Endurance maximale de 50.

BARRAGE NARUTO U
Concentre tes efforts à l'endroit d'un adversaire et conjure quatre Clones de l'ombre *(Shadow Clone)* pour une attaque combinée spéciale.

COUP PARFAIT
Remplis complètement ta Jauge Chakra avant de lancer un Coup puissant pour conjurer les Clones de l'ombre et déclencher une attaque encore plus dévastatrice.

SUPER UZUMAKI
Ce jeton double la puissance du Barrage Naruto Uzumaki.

COUP TRÈS PUISSANT
Ce jeton double la puissance du Coup puissant.

PERFECTIONNER LES APTITUDES

Tu peux utiliser la Vertu accumulée pour régénérer ton énergie et ton endurance ou acheter de nouveaux jetons de compétences

TES MISSIONS

Le Troisième Hokage t'assignera une variété de missions classées selon leur niveau de difficulté, de D à A et finalement S. Ces missions constituent la majeure partie du jeu dans **NARUTO: Uzumaki Chronicles.**

À l'écran de la Porte du Hidden Leaf Village, choisis « Salle des Hokage » pour que le Troisième Hokage t'assigne une mission. Sélectionne une mission dans la liste et passe à l'action!

Complète une mission avec succès pour voir l'écran Mission complétée *(Mission Complete)*, dans lequel tu obtiendras de la Vertu ainsi que des récompenses diverses.

Échoue une mission et tu verras l'écran Mission échouée *(Mission Failed)*. Sois prudent! Ta partie pourrait se terminer si tu échoues certaines missions.

MODIFIER TON ÉQUIPE

Certaines missions te permettent de choisir les alliés qui t'accompagneront dans ton équipe.

Pendant certaines missions, le message « Créer une équipe » *(Create a Team)* sera affiché à l'écran de la Porte du Hidden Leaf Village. Surligne cette option et sélectionne-la pour passer à l'écran de Sélection des alliés *(Ally Selection)*.

Surligne le personnage que tu souhaites ajouter à ton équipe. Un graphique indiquant les paramètres d'aptitudes, les compétences ninjutsu ainsi que d'autres attributs s'affiche par la suite. Tu peux choisir le personnage en tant qu'allié en appuyant sur le bouton ⊗.

Lorsque le message « OK » est affiché à côté du nom de l'allié, appuie sur le bouton L2 pour que ce dernier participe aux batailles. Voir les pages 50-51 pour les détails.

TAIJUTSU

Des éléments de combat élémentaires forment les arts Taijutsu! La maîtrise de ces techniques physiques te permettra de rendre ton ninjutsu plus efficace!

La charge est l'une de tes techniques ninja les plus importantes! Utilise ton aptitude de course exceptionnelle et force tes adversaires à rester vigilants!

APPROCHE-TOI!

La charge te permet de te déplacer beaucoup plus rapidement qu'à la normale. Utilise cette technique pour t'approcher ou t'éloigner de ton ennemi en un instant.

Déplace le manche analogique dans la direction que tu souhaites prendre et appuie deux fois sur le bouton ⊗!

Tu chargeras dans la direction déterminée...

pour terminer ta course tout juste devant ton adversaire!

GÊNE LES ATTAQUES DE TON ADVERSAIRE!

La charge peut également être un mouvement défensif te permettant de gagner du temps ou de passer derrière ton adversaire afin de bloquer ses mouvements.

Si tu es encerclé par plusieurs ennemis...

tu peux t'échapper en utilisant la charge...

leur rendant également la tâche plus difficile pour te frapper.

PRÉCIPITE-TOI SUR TES ADVERSAIRES!

Une façon encore plus efficace de te précipiter sur tes adversaires est lorsque tu sembles apparaître au milieu de leur corps.

Si tu vois plusieurs ennemis entassés les uns sur les autres...

utilise la charge pour te rendre au milieu de l'attroupement.

Tu peux ensuite appuyer sur le bouton △ pour les éliminer à l'aide d'un seul coup de pied circulaire!

REMARQUE : L'attaque exécutée à l'aide du bouton △ changera selon la situation. Dans le cas présent, l'attaque sera un coup de pied circulaire.

TAIJUTSU (SUITE)

Lorsque tu grandis avec la mentalité d'un ninja, tes mouvements d'attaque se perfectionneront également tels ceux d'un ninja! Utilise des charges et des sauts afin de maîtriser tes compétences de ninja!

Tu peux apprendre diverses variations sur les compétences de charges et de sauts fondamentales en plaçant des jetons sur ta plaque de compétences

UNE CHARGE AÉRIENNE TE PERMET DE SAUTER PLUS LOIN!

Saute et lorsque Naruto se trouve dans les airs, déplace le manche analogique dans la direction que tu souhaites prendre et appuie une autre fois sur le bouton ⊗.

Tu peux apprendre comment effectuer une charge aérienne en insérant le jeton de compétences approprié.

Tu exécuteras instantanément une charge aérienne.

Étant donné que tu effectues une charge aérienne, tu atterriras bien évidemment plus loin que d'habitude.

SAUTE PAR-DESSUS TES ENNEMIS GRÂCE AU SAUT ÉCLAIR!

Grâce au jeton de Saut éclair, tu peux t'élever instantanément.

Appuie sur le bouton ⊗ à deux reprises alors que tu es debout pour sauter immédiatement aussi haut que possible. Tu peux lancer une attaque destructrice alors que tu te trouves dans les airs. Si tu maintiens le bouton ⊗ enfoncé, tu resteras encore plus longtemps dans les airs!

NINJUTSU

Tu ne peux pas être un ninja sans maîtriser le ninjutsu. Utilise ton imagination ainsi que ta détermination pour maîtriser l'art du combat ninja!

L'art du ninjutsu est ce qui fait d'un ninja le guerrier redoutable qu'il est vraiment! C'est à toi d'utiliser ces techniques afin d'en retirer le maximum!

UTILISE UNE COMBINAISON CLONE DE L'OMBRE AFIN D'ENCHAÎNER PLUSIEURS COUPS CONSÉCUTIFS!

Tu peux accroître le nombre de coups consécutifs portés considérablement en utilisant peu à peu les Clones de l'ombre.

Essaie d'appuyer à plusieurs reprises sur le bouton ■ alors que tu exécutes une combinaison au moyen du bouton R1.

En synchronisant adéquatement un saut à la combinaison, tu peux bloquer les attaques ennemies tout en retombant au sol par toi-même!

UTILISATION DU NINJUTSU

Tu déclenches des compétences ninjutsu (à l'exception du Substitution Jutsu en maintenant le bouton R1 ou le bouton R2 enfoncé pour accumuler du chakra en le relâchant par la suite pour lancer l'attaque. L'effet de l'attaque variera en fonction de la quantité de chakra que tu utilises.

NINJUTSU (SUITE)

UTILISE LE SUBSTITUTION JUTSU POUR PROVOQUER TES ENNEMIS!

Appuie sur le bouton ■ au moment où tu es frappé par un adversaire, ce qui te permettra de subir le moins de dommages possibles et de contre-attaquer. Cette compétence consomme une petite quantité d'endurance.

Le Substitution Jutsu te permettra de te rendre derrière ton adversaire et de contre-attaquer! Les contre-attaques peuvent amener les ennemis à baisser leur garde et si tu profites de cette occasion pour exécuter une attaque combinée, tu ne seras qu'à un cheveu de la victoire.

L'UTILISATION CRÉATIVE DU COUP PUISSANT PEUT TE RENDRE ENCORE PLUS FORT!

Lorsqu'un Coup puissant est dirigé à l'endroit d'un ennemi, ce dernier le poursuivra jusqu'à ce qu'il l'atteigne. Si tu synchronises tes mouvements adéquatement et que tu lances le Coup puissant au bon endroit, tu peux infliger des dommages considérables à l'endroit de plusieurs ennemis en même temps.

Maintiens le bouton R2 enfoncé pour accumuler du chakra et choisis un ennemi lorsque plusieurs d'entre eux sont rassemblés au même endroit. Lorsque tu relâcheras le bouton R2, tu lanceras le Coup puissant qui enveloppera possiblement plusieurs ennemis à la fois!

Shadow Clone Jutsu + Sexy Jutsu = Harem Jutsu

Tu peux combiner plusieurs compétences afin d'occasionner encore plus de dommages!

SHADOW CLONE JUTSU!

Appuie et maintiens le bouton R1 enfoncé pour accumuler du chakra et relâche-le pour créer un maximum de quatre clones de l'ombre!

SEXY JUTSU!

Approche-toi de ton ennemi et appuie en même temps sur les boutons R1 et R2 pour utiliser le Sexy Jutsu, lequel mettra tes adversaires hors de combat pendant un moment. À ton avis, que se passe-t-il lorsque tu combines cette compétence au Shadow Clone Jutsu?

HAREM JUTSU!!

Appuie immédiatement sur les boutons R1 et R2 lorsque le Shadow Clone Jutsu se produit! Ton corps ainsi que celui de tes sosies se transformeront en filles, infligeant des dommages à plusieurs ennemis! Utilise-le avec prudence. Cette attaque n'a aucune influence sur certains ennemis, tels que Kunoichi (femme ninja).

TACTIQUES

Le travail d'équipe est essentiel à ta réussite! Il peut être difficile de remplir certaines missions par soi-même. Assure-toi donc de maîtriser les stratégies de formation d'équipe!

Ton style de combat changera selon ta mission et l'endroit où tu te trouves! La compréhension des caractéristiques de tes coéquipiers est la clé afin de trouver la meilleure stratégie!

Pendant les combats, tu peux changer de place avec les coéquipiers que tu as choisis pour former ton équipe. Tes alliés peuvent utiliser leur Jutsu sans utiliser de chakra, mais perdront de l'endurance.

TU PEUX DEMANDER À DES ALLIÉS DE CHANGER DE PLACE AVEC TOI INSTANTANÉMENT!

Tu peux passer à un personnage allié lorsque le message « OK! » est affiché sur la Jauge d'endurance de ce dernier. L'indicateur « OK! » apparaîtra seulement si ton allié possède une endurance suffisante. Donc, s'il ne l'a pas, attends qu'il ait rechargé sa Jauge d'endurance.

- Appuie sur le bouton L2 lorsque la jauge d'endurance de ton allié indique « OK! » pour changer de place avec lui instantanément.
- Tu peux commander le personnage jusqu'à ce que sa jauge d'endurance soit vide. Naruto reviendra automatiquement dans le décor si cela se produit. Appuie simplement une autre fois sur le bouton L2 si tu souhaites que Naruto revienne avant que la jauge de ton allié ne soit vide.

UTILISE EFFICACEMENT LE KUNAÏ PIÉGÉ DE SHIKAMARU!

- Utilise le bouton R1 pour placer un piège à un endroit où il est probable que l'ennemi se rendre.
- Le Kunaï explosera lorsque l'ennemi arrive près du piège!

SACHE QUAND UTILISER LE HUMAN BOULDER DE CHOJI!

- Trouve un bon moment pour relâcher cette force assez puissante pour fracasser la pierre!
- Si tu as assez d'espace, tu peux rapidement infliger des dommages importants à plusieurs ennemis!

Seras-tu en mesure d'utiliser les aptitudes véritables de Naruto Uzumaki?

TRANSFORME LE COUP PUISSANT EN UN COUP PARFAIT DE PUISSANCE EXTRÊME!

Tu peux obtenir l'aptitude du Coup parfait en plaçant le jeton approprié sur ta plaque de compétences.

- Choisis un ennemi et appuie sur le bouton R2 pour remplir ta Jauge chakra à pleine capacité!
- Relâche le bouton R2 afin de faire appel aux Clones de l'ombre et porter un coup destructif de chakra pur!

« BARRAGE NARUTO UZUMAKI » DE NARUTO

Tu obtiens le Barrage Naruto Uzumaki en plaçant le jeton approprié sur ta plaque de compétences.

- Choisis un ennemi et maintiens le bouton R1 enfoncé jusqu'à ce que ta Jauge chakra soit pleine!
- Relâche le bouton R2 afin de créer quatre Clones de l'ombre et inflige une attaque de clones destructrice à l'endroit de ton pauvre ennemi!

ATTAQUE DÉSESPÉRÉE

Relâche le pouvoir interdit des neuf queues!

Tu obtiens le Barrage Naruto Uzumaki en plaçant le jeton approprié sur ta plaque de compétences.

- Au moment où tu as porté suffisamment de coups combinés, la Jauge des neuf queues située dans le coin inférieur gauche de l'écran passera du bleu (Scellée) au rouge (Libérée).
- Tu seras en mesure d'activer le Pouvoir des neuf queues lorsque ta santé est basse.
- Appuie en même temps sur les boutons △ et ○ pour l'activer!

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Histoire originale et art
Masashi Kishimoto
Hebdomadaire SHONEN JUMP

Développé par :
CAVIA Co., Ltd.

Produit par :
NAMCO BANDAI Games Inc.

Édité par :
NAMCO BANDAI Games America Inc.

PRODUCTION

Vice-président principal
Naruo Uchida

Directeur principal de produit
Atsushi Minowa

Gestionnaire de la localisation
Brian Glazebrook

Spécialiste de la localisation
Andrew Davis

MARKETING ET RELATIONS PUBLIQUES

Directeur du marketing
Yoko Nakao

Consultant en marketing
Kim Morgan

Gestionnaire adjoint du marketing
In Joon Hwang

Directrice des relations publiques
Kristin Calcagno

Spécialiste des relations publiques
Robert Cogburn

VENTES

Directeur national des ventes
Brian Schorr

Gestionnaire du réseau marketing
Jae Chang

Spécialiste, Établissement de circuits et développement commercial
Ryan Chennault

SERVICES DE PRODUIT

Directeur du soutien à l'édition
Glen A. Cureton

Directrice principale des opérations
Jennifer Tersigni

CONTRÔLE DE LA QUALITÉ

Gestionnaire du contrôle de la qualité
Chuck McFadden

Superviseur du contrôle de la qualité
Daryle Tumacder

Chef du contrôle de la qualité
Mike Peterson

Essayeurs du contrôle de la qualité
Jesus Barragan
Brian Ellak
Gina Salvador
Stephen Chin
Ricardo Rivera
Mark Sudano
Adam Lee
Alfredo Gerardo

Remerciements spéciaux à :
Genichi Ito
Nobuhiro Kasahara
Garry Cole
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Takahiro Sasanoi
Yoshinobu Matsuo
Wako Yokoyama
Masahiro Knittel
Shinsuke Mori
Kristeen Kennedy
Moto Aida
Charmaine Morena
Mika Kelly
Rob Ely
Janna Smith
BANDAI Collectible
Tom Usher Designs
The Ant Farm
Beck Interactive

SUPERVISÉ PAR
VIZ MEDIA, LLC
Hebdomadaire SHONEN JUMP/Shueisha Inc.

NUzumaki Chronicles software
© 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. SHONEN JUMP and NARUTO are trademarks of Shueisha, Inc., in the U.S. and/or other countries. This product is manufactured, distributed and sold in North, Soutn and Central American territories under license from VIZ Media, LLC.

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant?
Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement?
Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!

Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails.

Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne:
www.namcobandaigames.com
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Pour enregistrer votre produit
en ligne, visitez le
WWW.NAMCOREG.COM

LIKE NEVER BEFORE!

www.UltimateNinjaStorm.com

Fight and Explore in the World of Ninja! Demo Available From the PLAYSTATION® Store!

RATING PENDING
COTE EN ATTENTE
RP
CONTENT RATED BY
CONTENU CLASSÉ PAR
ESRB

May contain content inappropriate for children.
Visit www.esrb.org for rating information.

Peut contenir du contenu inapproprié aux enfants. Visitez www.esrb.org pour des renseignements sur le classement.

PLAYSTATION 3

BANDAI NAMCO Games

NARUTO™: Ultimate Ninja®: STORM software © 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trademark names are the properties of their respective owners.